

Name	Gebiet	MP	Reichweite	Wirkung	Quelle	Seite	Beschreibung
Wärme	Feuermagie	1	Kurz	Eine Szene	FGB	29	Der Magier kanalisiert seine mentale Kraft in die Umgebungsluft und erwärmt sie, sodass Personen in seiner Nähe auch große Kälte überleben können.
Licht	Feuermagie	2	Kurz	Eine Szene	FGB	29	Durch die Konzentration mystischer Energien erschafft der Magier eine Gruppe von geisterhaften Lichtsphären, die von seinem Willen gelenkt werden.
Ausbrennen	Feuermagie	3	Berührung	-	FGB	29	Der Zauberer legt seine Hände auf den Körper eines Kranken oder Verletzten. Indem er einen Teil seiner inneren psychischen Kraft auf das Ziel überträgt, heilt er es von Krankheiten und schließt dessen Wunden.
Feuerball	Feuermagie	4	Mittel	-	FGB	29	Der Magier erhitzt die Luft um ein Ziel durch seine Geisteskräfte so stark, dass sie sich entzündet. Die sich daraus ergebende Explosion ist weder überhörbar noch übersehbar.
Feuerschild	Feuermagie	5	Sicht	Eine Runde je Erfolg	FGB	29	Der Magier schafft ein Feld aus gleißend heißer Luft um seine Verbündeten. Feinde werden dadurch am Angreifen gehindert, Geschoße verfliegen in der Luft.
Atmung	Wassermagie	1	Berührung	Eine Szene je Erfolg	FGB	30	Beim Tauchen verwandelt der Magier das Wasser in der Umgebung einer Person in Atemluft. Diese kann dadurch nicht ertrinken.
Heilwasser	Wassermagie	2	Berührung	-	FGB	30	Der Zauberer nutzt die heilende Kraft des Wassers, um anderen Personen ihre Lebenskraft zurückzugeben. Gleichzeitig reinigt er deren Organismus von Giften.
Paralyse	Wassermagie	3	Kurz	Eine Runde	FGB	30	Der Magier bindet das Wasser in den Körpern seiner Gegner. Sie können sich dadurch nicht bewegen, nicht angreifen und sich auch nicht verteidigen.
Eisstrahl	Wassermagie	4	Kurz	-	FGB	30	Dieser Zauber friert seine Ziele ein. Sie können dadurch bewegungsunfähig gemacht werden und erleiden zusätzlich Erfrierungen.
Schlingen	Wassermagie	5	Berührung	Eine Szene	FGB	30	Der Magier ruft die Wesen des Wasserelements herbei. In seiner Umgebung erscheinen sonderbar transparente Pseudopodien, die seine Feinde attackieren und ihn beschützen.
Rückenwind	Luftmagie	1	Kurz	Eine Runde je Erfolg	FGB	31	Der Magier bündelt Luftströme hinter der verzauberten Person. Sie fühlt sich dadurch leicht und kann schneller rennen.
Glücksfall	Luftmagie	2	Sicht	Eine Szene	FGB	31	Die subtilen Strömungen der Realität werden der stürmischen Seele des Zauberers unterworfen. Er kann helfend oder schädigend in eine Handlung eingreifen.
Windstoß	Luftmagie	3	Mittel	-	FGB	31	Plötzlich erhebt sich ein beißender Wind, der alle Feinde in der Umgebung zu Boden schleudert, herumwirbelt und durcheinander bringt.
Blitz	Luftmagie	4	Lang	-	FGB	31	Der Zauberer streckt seine Arme aus und beschwört einen Blitz vom Himmel. Wahlweise kann er auch elektrische Spannung in seinen Händen aufbauen und diese auf seine Feinde entladen.
Flug	Luftmagie	5	Berührung	Eine Szene je Erfolg	FGB	31	Der Magier zwingt die Luftströme, eine Person oder einen Gegenstand zu tragen. Das Ziel kann sich frei durch die Luft bewegen.
Fester Boden	Erdmagie	1	Kurz	Eine Runde je Erfolg	FGB	31	Der Zauberer verdichtet die festen Partikel in der Umgebung zu regelrechten „Stufen“, die sich unter den Füßen des Verzauberten bilden.
Erdbeben	Erdmagie	2	Kurz	-	FGB	32	Der Magier ballt die Fäuste, schlägt auf den Boden ein und versetzt diesen dadurch in Schwingung. Die Erschütterungen können Gegner aufhalten und dem Zauberer eine günstige Atempause verschaffen.
Erdpanzer	Erdmagie	3	Berührung	Eine Szene	FGB	32	Dieser Zauber ballt die Stabilität der Erde um sein Ziel. Es wird dadurch vor Schaden geschützt.
Erdwandel	Erdmagie	4	Berührung	Eine Runde	FGB	32	Der Verzauberte verschmilzt mit der Umgebung und gleitet durch festes Gestein wie durch Wasser.
Erdgeist	Erdmagie	5	Berührung	Eine Szene	FGB	32	Dieser Zauber ruft einen Geist aus den tellurischen Tiefen herbei. Er hat eine ausgezeichnete Wahrnehmung großer Zusammenhänge und eine umfassende Kenntnis des Kosmos. Er kann auch Feinde zu Staub zermahlen. In den meisten Fällen erscheint jedoch nur ein niedriger Geist.
Reparatur	Alchemistenmagie	1	Nahkampf	-	ADZ	64	Der Alchemist legt seine Hände auf einen beschädigten Gegenstand. Wie durch ein Wunder fügen sich die Elemente wieder zusammen.
Schutzwall	Alchemistenmagie	2	Kurz	Eine Szene	ADZ	65	Der Magier verwandelt die Umgebung so, dass sie ihm Schutz bietet. Dabei verformt er Wände, Einrichtungsgegenstände oder schlicht den Boden, um Angriffe abzuwehren. Diese Verwölbungen bewegen sich wie Wellen mit dem Ziel mit.
Waffe	Alchemistenmagie	3	-	Eine Szene	ADZ	65	Indem er seine Hände auf den Boden stützt, bildet der Zauberer einen Speer oder ein Schwert aus den umliegenden Elementen. Die Waffe verschwindet zwar später wieder, ist bis dahin jedoch voll einsetzbar.
Zerstörung	Alchemistenmagie	4	Mittel	-	ADZ	65	Der Alchemist vernichtet die innere Struktur des Zieles. Dadurch zerfällt es regelrecht.
Golem	Alchemistenmagie	5	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	65	Durch seine mystischen Fähigkeiten verleiht der Zauberer der unbelebten Erde den göttlichen Funken. Er erschafft sich einen irdenen Gefolgsmann.
Fernlenkung	Beherrschungsmagie	1	Mittel	-	ADZ	66	Der Magier steuert die Bewegungen des Opfers.
Halluzination	Beherrschungsmagie	2	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	66	Sämtliche Sinne des Opfers werden mit sonderbaren oder erschreckenden Wahrnehmungen überflutet. Der Zauberer schickt wilde, unverständliche Wahrnehmungen, die den Geist verwirren.
Hypochonder	Beherrschungsmagie	3	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	66	Der Zauberer suggeriert dem Opfer grausige Krankheiten. Es krümmt sich vor Schmerzen und Übelkeit.
Hypnose	Beherrschungsmagie	4	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	66	Der Magier versetzt die Zielperson in Trance. Sie wird dadurch gefügig und beantwortet Fragen bereitwillig.
Körper lenken	Beherrschungsmagie	5	Mittel	Eine Runde je Erfolg	ADZ	66	Dieser Zauber macht das Ziel zur willenlosen Marionette. Ob-wohl es im Geiste immer noch bewusst ist, wird sein Körper durch den Zauberer gesteuert.
Charme	Betörungsmagie	1	-	Eine Szene	ADZ	67	Durch seine mystischen Fähigkeiten erlangt der Magier eine geradezu übernatürliche Ausstrahlung, die ihm Tür und Tor öffnet.
Sehnsucht	Betörungsmagie	2	Nahkampf	Eine Szene je Erfolg	ADZ	67	Der Zauberer erweckt in seinem Ziel das unbändige Bedürfnis, an einem fernen Ort sein Glück zu suchen. Das Ziel kann sich den plötzlichen Wunsch üblicherweise nicht erklären und folgt blind seinem Instinkt.
Fetisch	Betörungsmagie	3	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	67	Der Hexer betört das Ziel, sodass es sich augenblicklich in ein Ding verliebt. Sämtliche Sehnsüchte und Leidenschaften bündeln sich in diesem Objekt.
Ekstase	Betörungsmagie	4	Nahkampf	-	ADZ	67	Das Ziel empfindet einen unglaublich intensiven und lang anhaltenden Orgasmus, der jedoch die Lebenskräfte des Opfers unglaublich schwächt. Viele sind schon unter der Last einer solch übermäßigen Erfüllung gestorben.
Liebeszauber	Betörungsmagie	5	Nahkampf	Eine Szene je Erfolg	ADZ	67	Der Magier beherrscht nun endgültig die gesamte Wahrnehmung seines Opfers. Es kann nur noch an ihn denken und ist bereit, die sonderbarsten Dinge für ihn zu tun.
Seelensicht	Geistermagie	1	-	-	ADZ	67	Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage, die Lebensessenz der Wesen in seiner Nähe wahrzunehmen.
Geisterkraft	Geistermagie	2	Nahkampf	-	ADZ	68	Der Zauberer zwingt Geister in seiner Umgebung unter seine Kontrolle. Er sammelt die sich verflüchtigende Lebensenergie frisch Verstorbener ein.
Magischer Sog	Geistermagie	3	Mittel	-	ADZ	68	Der Magier entzieht Personen in der Umgebung ihre magische Essenz. Dieser Spruch ist ausgezeichnet zur Bekämpfung anderer Zauberer geeignet.
Geisterbeschwörung	Geistermagie	4	-	-	ADZ	68	Der Magier kann die Geister der Verstorbenen zu sich rufen. Er verwendet dazu Andenken an die Verstorbenen. Hier ist üblicherweise Diplomatie gefragt, da die meisten Wesen der Totenwelt kein Verständnis für die Angelegenheiten der Sterblichen haben.
Dämonenruf	Geistermagie	5	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	68	Zum Klang geisterhafter Trommeln erscheint eine hühnenhafte Bestie, eine Mischung aus Tier, Geist und Mensch. Sie dient dem Beschwörer und ist bereit, jeden Feind zu zerstören.
Akuthelung	Heilungsmagie	1	Nahkampf	-	ADZ	69	In verzweifelten Situationen kann der Zauberer hiermit kurzfristig und effektiv das Leben anderer Leute retten.
Krankheit heilen	Heilungsmagie	2	Nahkampf	-	ADZ	69	Ein Zauber, der fast alle bekannten und unbekannt Krankheiten heilen kann. Er ist auch beim Heilen von Geisteskrankheiten nützlich.
Heilzauber	Heilungsmagie	3	Kurz	-	ADZ	69	Ein ausgezeichnete Zauber um Personen schnell und einfach zu heilen. Der Zauber funktioniert durch die direkte Regeneration von Lebensenergie und bedarf keiner Berührung.
Lebensdiebstahl	Heilungsmagie	4	Nahkampf	-	ADZ	69	Der Zauberer entzieht anderen Lebensenergie und schwächt sie dadurch, während er seine Verbündeten stärkt.
Wiederbelebung	Heilungsmagie	5	Nahkampf	-	ADZ	69	Dieser Zauber gehört zum Mächtigen, das die menschliche Magie zu bieten hat: Ein frisch Verstorbener erhält sein Leben zurück. Der Zauber ist anstrengend und sehr gefährlich für seinen Benutzer.
Falschheit erkennen	Illusionsmagie	1	Mittel	-	ADZ	69	Dieser Zauber erlaubt die Vernichtung von Illusionen und ist eine Art von Sicherheit für Magier, die Angst haben, sich völlig in Träumen zu verlieren.
Verwirrung	Illusionsmagie	2	Mittel	Eine Szene	ADZ	69	Indem der Zauberer den Geist seiner Feinde mit wirren Bildern und Gefühlen überschwemmt, verwirrt er sie und bringt sie durcheinander.
Illusion schaffen	Illusionsmagie	3	-	Eine Szene je Erfolg	ADZ	70	Der Magier projiziert seine Vorstellungen und Träume in die Gehirne seiner Opfer und manipuliert so ihre Wahrnehmung.
Geisterklinge	Illusionsmagie	4	Mittel	-	ADZ	70	Der Zauberer attackiert den Geist seines Opfers direkt und zerstört seine Verbindung mit der Geisterwelt.
Spiegelbild	Illusionsmagie	5	Kurz	Eine Szene	ADZ	70	Rund um den Magier erscheinen ihm zum Verwechseln ähnlich sehende Gestalten, die sich exakt gleich bewegen. Gegner müssen sich erst durch diese Doppelgänger kämpfen, bevor sie ihn attackieren können.
Schutz	Naturmagie	1	Lang	-	ADZ	71	Die Vegetation schützt den Magier bereitwillig vor dem Unbill des Klimas.
Wachstum	Naturmagie	2	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	71	Durch die Kanalisierung seiner mystischen Kraft erweckt der Zauberer Pflanzen zu unbändigem Leben.
Nebel	Naturmagie	3	2 Felder	Eine Szene	ADZ	71	Der Magier webt Nebelschwaden in die Luft. Personen, die sich in der Zone aufhalten, verlieren die Orientierung und verirren sich in den sich ständig wandelnden grauen Schlingen.
Ranken	Naturmagie	4	Mittel	Eine Runde	ADZ	71	Pflanzen in der Umgebung schießen empor und umschlingen Gegner. Sie würgen die Feinde und versuchen, sie zu töten.
Pflanzendämon	Naturmagie	5	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	71	In besonders dringlichen Fällen kann der Magier einen Naturgeist beschwören, der ihm im Kampf beisteht. Die Kreatur ist eine menschenähnliche Wesenheit aus Pflanzen in der Umgebung.
Finsternis	Schattenmagie	1	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	72	Der Zauber verursacht tiefste Schwärze.
Urangst	Schattenmagie	2	Mittel	-	ADZ	72	Der Magier erweckt die ureigensten Kindheitsängste in den Personen in seiner Umgebung und gibt ihnen eine schemenhafte, unwirkliche Form.
Schattenform	Schattenmagie	3	-	Eine Szene je Erfolg	ADZ	72	Der Zauberer verwandelt sich in einen Schatten.
Schattensprung	Schattenmagie	4	Mittel	-	ADZ	72	Der Magier kann in einen Schatten treten und aus einem anderen wieder herauskommen.
Schattenbestie	Schattenmagie	5	-	2 Runden je Erfolg	ADZ	72	Der Zauberer verwandelt sich in ein Monstrum aus Schatten und Finsternis.
Poltergeist	Telekinese	1	Kurz	-	ADZ	73	In der Umgebung des Zauberers geschehen seltsame Dinge, die Beobachter ablenken. Gegenstände in der Umgebung wackeln, das Licht flackert und der Boden knarrt unheimlich.
Bewegung	Telekinese	2	Kurz	-	ADZ	73	Der Magier verstärkt seine geistigen Anstrengungen, bis er Sachen in seiner Umgebung mit der Kraft seiner Gedanken verschiebt.
Mechanik	Telekinese	3	Nahkampf	Eine Runde je Erfolg	ADZ	73	Eine durch den Magier berührte Maschine bewegt sich ohne erkennbare Antriebskraft.
Stoss	Telekinese	4	Mittel	-	ADZ	73	Der Zauberer fokussiert seine mystische Energie auf sein Ziel und rammt es mit der reinen Kraft seines Geistes.
Schutzschild	Telekinese	5	Mittel	Zwei Szenen	ADZ	74	Der Magier sieht ein transparentes Feld um Personen, die er schützen will. Sogar Kugeln werden davon aufgehalten.
Tiersprache	Tiermagie	1	-	Eine Szene je Erfolg	ADZ	74	Durch Telepathie ist der Charakter in der Lage, sich mit Tieren zu verständigen.
Tierheilung	Tiermagie	2	Nahkampf	-	ADZ	74	Der Magier legt seine Hände auf und heilt ein Tier von seinen Verletzungen.
Tierform	Tiermagie	3	Mittel	Eine Szene je Erfolg	ADZ	74	Der Zauberer kann den Körper eines Tieres übernehmen.
Herrschaft	Tiermagie	4	Mittel	Eine Szene	ADZ	74	Der Magier kann mit diesem Zauber Tiere in der Umgebung beherrschen.
Bestienform	Tiermagie	5	-	2 Runden je Erfolg	ADZ	74	Der Zauberer verwandelt sich in eine tierähnliche Bestie. Die Kreatur erscheint einem tatsächlich existierenden Tier ähnlich.
Sinne schärfen	Wahrnehmungsmagie	1	Nahkampf	Eine Szene	ADZ	75	Der Magier konzentriert sich und verstärkt die Sinne des Ziels, bis sie rasiermesserscharf sind.
Durchblick	Wahrnehmungsmagie	2	Mittel	Eine Szene	ADZ	75	Das Ziel durchdringt seine Umgebung mit seinem Geist und wird sich sämtlicher Strukturen in der Nähe bewusst. Er ist so beispielsweise in der Lage, durch Wände zu sehen.
Aura lesen	Wahrnehmungsmagie	3	Kurz	-	ADZ	75	Indem der Magier die astralen Schwingungen um andere Personen in der Umgebung wahrnimmt, schafft er es, sich ein Bild von deren Stimmung und Persönlichkeit zu machen.
Blindheit	Wahrnehmungsmagie	4	Nahkampf	Eine Runde je Erfolg	ADZ	75	Der Zauberer überflutet den Geist anderer Personen mit völligem Irrsinn. Diese werden dadurch desorientiert.
Unsichtbarkeit	Wahrnehmungsmagie	5	-	Eine Szene je Erfolg	ADZ	Errata	Der Magier verwirrt die Wahrnehmung anderer Personen dermaßen, dass sie ihn nicht mehr bemerken. Er wird in den meisten Fällen einfach übersehen.